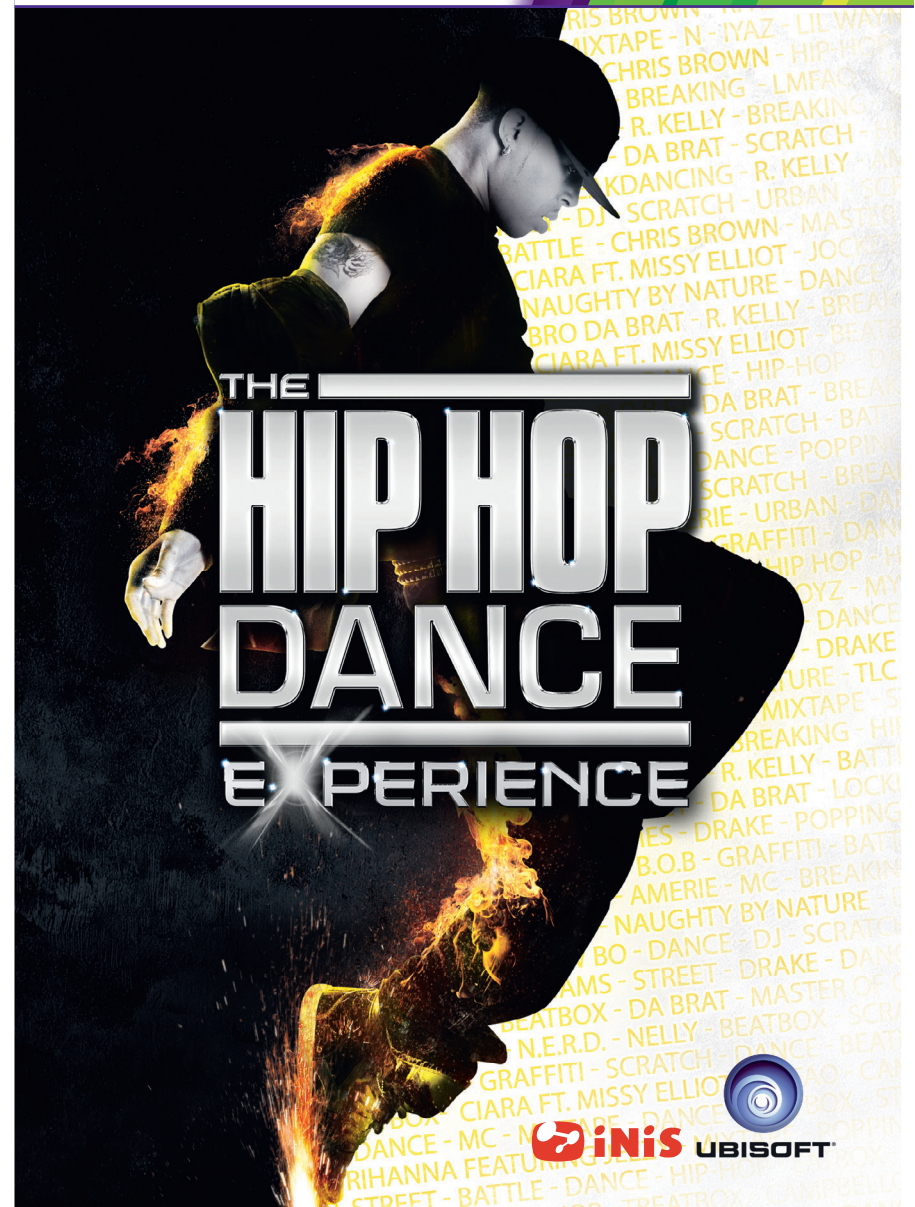





KINECT™



300051301



 **AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

COME INIZIARE	2
IL GIOCO	3
ORA BALLA!	6
MODALITÀ DI GIOCO	7
OPZIONI	9
SUPPORTO TECNICO	10
GARANZIA	11

Le immagini di gioco sono tratte dalla versione inglese.

COME INIZIARE

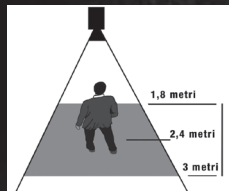
Impara alla perfezione le 700 mosse più famose dell'Hip Hop tratte dai 40 maggiori successi Hip Hop, in 6 ambientazioni strepitose. Prendi un amico e sfidalo in una Dance Battle, oppure gioca in una delle 4 modalità cooperative disponibili. Finalmente un gioco di ballo dedicato all'Hip Hop!



Le basi

- Posiziona il sensore Kinect™ per Xbox 360 di fronte all'area nella quale vuoi giocare. La posizione ideale per il sensore Kinect è appena sotto al televisore.
- Usa la finestra Specchio Kinect nell'angolo superiore del televisore per assicurarti di non essere né troppo vicino né troppo lontano dal sensore Kinect.
- Libera l'area da tutti i mobili e da eventuali ostacoli.
- Una buona illuminazione aiuterà il sensore a rilevarti.
- Quando possibile, evita gli indumenti che si muovono troppo per ottenere il miglior rilevamento possibile del tuo corpo.

Area di gioco



Per giocare a The Hip Hop Dance Experience, devi trovarti all'interno dell'area di gioco grigia. Resta nell'area di gioco per ottenere il miglior rilevamento del tuo corpo. Hai bisogno di aiuto? Se pensi che il sensore Kinect abbia qualche difficoltà a rilevarti, attiva la Guida di Kinect (tenendo la mano sinistra distesa in basso a sinistra), seleziona Sintonizzatore Kinect e segui le istruzioni.

Microfono Kinect

Puoi usare il microfono del sensore Kinect per scegliere le canzoni nel menu di scelta del brano dicendo «Select» seguito dal titolo della canzone. La funzione di riconoscimento vocale supporta solo la lingua inglese.

Menu

Con l'aiuto del sensore Kinect, puoi muoverti in tutti i menu di The Hip Hop Dance Experience senza dover usare il controller Xbox 360.

Mettere il gioco in pausa

Hai bisogno di fare una pausa? Puoi sospendere il gioco in qualunque momento:

- Attivando la Guida di Kinect
- Uscendo dall'area di gioco

IL GIOCO



La sfida è ballare a tempo, eseguendo il più fedelmente possibile, come se fossi allo specchio, i movimenti del ballerino che ti sta di fronte sullo schermo. Mentre balli, il sensore Kinect registra i tuoi movimenti e li confronta con quelli del ballerino di riferimento per valutare la tua performance. La valutazione appare in tempo reale sotto al tuo ballerino.

Scheda ballo successivo

Di fianco a ogni ballerino appaiono delle schede di ballo che servono a informarti su quale sarà il ballo successivo, oltre a darti il conto alla rovescia. Seguire queste schede ti aiuterà a imparare e a memorizzare la sequenza di ballo di ogni canzone.

Scheda ballo successivo



Il tuo punteggio

Ogni giocatore ha un punteggio individuale che tiene traccia del punteggio globale ottenuto per la sua performance.

Oltre al punteggio individuale, ogni giocatore riceve anche un feedback immediato su ogni mossa eseguita. Questo feedback si trova sotto al ballerino:

- **GRANDE!** indica che il giocatore è stato eccezionale e che per questo ha ricevuto il punteggio più alto per quella mossa.
- **FORTE!** significa che il giocatore sta eseguendo la mossa e l'ha imparata quasi alla perfezione.
- **CARINO!** significa che il giocatore ha eseguito la mossa quasi bene.
- **OK** significa che il giocatore sta cercando di capire la mossa.
- **SCARSO** significa che il giocatore non è riuscito a eseguire la mossa e che si deve impegnare di più.

HUD punteggio



Indicatore Stella

L'indicatore Stella si riempie in base alla qualità del tuo ballo. Maggiore è la valutazione che ricevi, più si riempie l'indicatore Stella. Riempi completamente l'indicatore Stella per attivare l'Energia stellare e ottenere punti bonus per ogni ballo eseguito con successo.

Indicatore Stella



Guida ai risultati

Punti: il numero di punti che hai ottenuto per una canzone, in base alla qualità della tua esecuzione.

Classifica: confronta il tuo punteggio in locale, se giochi offline, o globalmente con il resto del mondo!

Miglior/Peggior ballo: guarda qual è il ballo che hai eseguito meglio e su quale devi lavorare ancora.



Canzoni consigliate

Al completamento di una canzone in Dance Party, scegli uno dei 3 brani consigliati in base a quello appena giocato, per provare rapidamente le altre canzoni.

Impegnati di più!: Una canzone scelta a caso dal livello di difficoltà superiore rispetto a quello appena giocato. Più fiamme ha, maggiore è il livello di difficoltà.

Tieni il ritmo: una canzone scelta a caso tra quelle con una velocità simile (+/- 10 battute al minuto).

Successi a caso: una canzone scelta a caso tra quelle disponibili e che potrebbero piacerti.

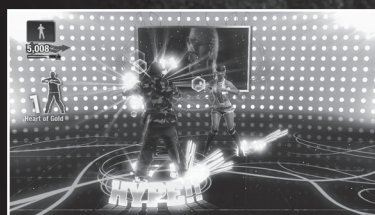
Allenati: hai bisogno di puntatori che ti aiutino ad affinare le tue abilità di ballerino? Grazie a questa scorciatoia, puoi passare direttamente al Power Skooling e metterti al lavoro su sequenze di ballo.



Collegamento al Power Skooling

ORA BALLA!

Sei pronto a ballare? Esegui, come se fossi allo specchio, le mosse eseguite dal ballerino opposto.



Entra in gioco in qualsiasi momento

Gli altri giocatori possono entrare in gioco in qualunque momento, sia mentre sei nei menu, sia mentre giochi, semplicemente entrando nell'area di gioco di Kinect e tenendo la mano destra sopra la propria testa per qualche secondo.



MODALITÀ DI GIOCO

Dance Party

Gioca da solo o con un amico. Scegli una delle 40 canzoni nel menu di scelta del brano, scegli la difficoltà della sequenza di ballo (ogni giocatore può scegliere un livello in base alla propria abilità) ed entra in gioco. Completata una canzone in questa modalità, viene calcolato il punteggio e identificata la mossa migliore e quella peggiore. Nella schermata «Prova queste canzoni» sarà anche disponibile un collegamento alla modalità Power Skooling, con la quale potrai allenarti.



Dance Battle

In questa modalità esclusivamente multiplayer, due giocatori si affrontano per vedere chi è il migliore, eseguendo le mosse di ballo correttamente per incrementare il proprio indicatore di battaglia. Vince il giocatore con l'indicatore più lungo alla fine della battaglia!



Dance Marathon

Balla il più a lungo possibile e divertiti con la festa senza fine di questa maratona Hip Hop! Usando tutte le canzoni e tutte le mosse, affronta una canzone dopo l'altra, accumula punti e incrementa il tuo punteggio globale finché non ce la farai più a ballare...



Power Skooling

Fatti insegnare le mosse di ballo che desideri provare e imparare. Identifica le mosse, rallentale per suddividerle e studiale passo dopo passo finché non le avrai imparate alla perfezione. Se il ballo è troppo veloce per te, alza la mano destra per rallentarlo.



Guardaroba

Mostra il tuo stile e personalizza l'aspetto del tuo avatar, facendogli indossare dei veri accessori Hip Hop. Puoi cambiare tutto: dal cappello alle scarpe.



OPZIONI



Riconoscimento vocale

Attiva o disattiva la funzione di riconoscimento vocale per selezionare le canzoni usando la tua voce.

Impostazione latenza

Regola la sincronizzazione di audio e video con il gioco. È richiesto un controller Xbox 360 per eseguire le regolazioni.

Cambia periferica di memorizzazione

Cambia la periferica di memorizzazione per i salvataggi locali o per i dati relativi al tuo profilo. Puoi anche selezionare un'altra periferica di memorizzazione su cui salvare o da cui caricare i tuoi salvataggi.

Riconoscimenti

Visualizza una lista delle persone che si sono date da fare per offrirti questo fantastico gioco!

E un immenso «grazie» a te da iNiS e dal team di Ubisoft.

SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

SUPPORTO TECNICO ONLINE

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo <http://support.ubi.com> potrai infatti:

- accedere all'archivio delle Risposte ai Problemi più Frequenti (FAQ), Patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

SUPPORTO TECNICO TELEFONICO

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono (+39) 02/48867160, dal Lunedì al Venerdì, escluse le feste nazionali. Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NOTA BENE: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Il Servizio di Supporto Tecnico Ubisoft **NON** fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco!

GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti. Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.

La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme ad una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NOTA BENE: ti preghiamo di NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft e in caso di dubbi di contattare il Servizio di Supporto Tecnico.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by i11iS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.

NOTE